Volume 7 Issue 5 (2023) Pages 5564-5574
**Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini**
ISSN: 2549-8959 (Online) 2356-1327 (Print)

# Analisis Kesiapan Mental Anak Usia Dini Menghadapi Era Revolusi Industri 4.0

**Reski Yulina Widiastuti[1]✉, Nanik Yuliati[2]**
Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Jember, Indonesia[(1,2)]
DOI: 10.31004/obsesi.v7i5.5177

## Abstrak
Perkembangan informasi dan teknologi yang kian pesat tidak dapat dihindari sekalipun pada anak usia dini. Tujuan pada penelitian ini yaitu untuk mengetahui kesiapan mental anak usia dini menghadapi era revolusi industri 4.0. Metode penelitian menggunakan penelitian studi kasus. Pengambilan data dilakukan pada anak usia 4-6 tahun yang berada di masyarakat Pandalungan Kabupaten Jember. Teknik pengambilan data menggunakan observasi, wawancara dan dokumentasi. Analisis data melalui tahapan reduksi data, display data dan verifikasi. Hasil penelitian diketahui bahwa anak usia 4-6 telah siap untuk menghadapi kemajuan teknologi di era revolusi industri 4.0. Anak dapat secara mandiri menggunakan media digital sehingga dalam anak dapat tumbuh dan berkembang menyesuaikan kemajuan zaman. Namun seringkali penggunaan media digital menjadi tidak tepat karena tidak adanya pendampingan dari orang tua. Penggunaan media digital diharapkan dapat memberikan manfaat pada penambahan pengetahuan dan keterampilan anak. Untuk menghindari dampak buruk dari penggunaan teknologi, orang tua bekerjasama dengan guru memberikan aturan penggunaan media digital secara jelas, memberikan pendampingan dan mengontrol histori setelah selesai digunakan anak.
**Kata Kunci:** *anak usia dini; kesiapan mental; revolusi industri*

## Abstract
The increasingly rapid development of information and technology cannot be avoided, even in early childhood. The aim of this research is to determine the mental readiness of young children to face the era of Industrial Revolution 4.0. The research method uses case study research. Data collection was carried out on children aged 4-6 years in the Pandalungan community, Jember Regency. Data collection techniques use observation, interviews, and documentation. Data analysis involves stages of data reduction, data display, and verification. The research results show that children aged 4-6 are ready to face technological advances in the Industrial Revolution 4.0 era. Children can independently use digital media so that they can grow and develop according to the times. However, the use of digital media is often inappropriate because there is no assistance from parents. The use of digital media is expected to increase children's knowledge and skills. To avoid the negative impacts of using technology, parents work together with teachers to provide clear rules for using digital media, provide assistance, and control history after the child has finished using it.
**Keywords:** *Early Childhood; Mental Readiness; Industrial Revolution*

Copyright (c) 2023 Reski Yulina Widiastuti & Nanik Yuliati

✉ Corresponding author : Reski Yulina Widiastuti
Email Address : reskiyulina@unej.ac.id (Jember, Indonesia)
Received 29 July 2023, Accepted 13 October 2023, Published 13 October 2023

DOI: 10.31004/obsesi.v7i5.5177

## Pendahuluan

Abad 21 identik disebut dengan dengan era revolusi industri 4.0. Istilah tersebut diprakarsai pemerintah Jerman dalam rangka mempromosikan komputerisasi manufaktur (Yahya, 2018). Revolusi industri 4.0 ditandai dengan lahirnya teknologi seperti komputer, internet, perangkat lunak lainnya. Pada era ini internet tidak hanya menjadi alat komunikasi, tambahan informasi, juga digunakan sebagai wadah bisnis di dunia industri.

Tuntutan manusia yang ada di abad 21 adalah memiliki keterampilan dalam kehidupan dan karir. Septikasari & Frasandy (2018) menyebutkan 4C atau empat keterampilan belajar yang harus dimiliki yaitu *Critical thinking, Communication, Collaboration* dan *Creativity*. Selain itu individu juga harus memiliki keterampilan menguasai teknologi, informasi, dan media digital. Eksistensi seseorang tidak hanya ditunjang dengan kemampuan pengetahuan dan keterampilan penggunaan teknologi saja tetapi juga perlu disertai dengan kemampuan kreatif, berpikir kritis, dan berkarakter.

Era Revolusi Industri 4.0 menjadi peralihan antara Generasi Z dan Generasi Alfa (Widaningsih et al., 2019). Kecanggihan teknologi saat ini dapat diakses tidak hanya pada orang dewasa tetapi juga pada anak usia dini. Pemandangan yang tidak asing lagi ditemukan banyak anak usia dini sudah menggunakan gawai. Anak secara mandiri mampu mengoperasikan semua fitur yang ada. Kemajuan teknologi yang semakin pesat dimanfaatkan sebagai sarana belajar dan memudahkan anak dalam memperoleh pengetahuan dan pengalaman baru. Orang Indonesia rata-rata menggunakan media digital untuk berselancar selama 8 jam 36 menit perharinya dan 3 jam 26 menit penggunaan media sosial (Warni & Purwono, 2019). Orang tua harus berperan dan bersikap bijak dalam mengedukasi anak tentang penggunaan teknologi.

Orang tua perlu memperhatikan kesiapan anak ketika akan memberikan media digital, karena media digital ibarat pisau bermata dua. Setiap sisinya bisa memberikan manfaat atau malah merusak. Yuliana (2022) dalam penelitiannya menyebutkan *Problematic Internet Use* (PIU) menjadi masalah tingkah laku pada anak-anak dan remaja, dimana Kasus tersebut melonjak pada masa pandemi COVID-19. Hal tersebut diperkuat oleh Alamiyah et al., (2021) yang dalam penelitiannya menjelaskan bahwa pendampingan orang tua pada penggunaan media digital oleh anak-anak mengalami pergeseran setelah adanya pandemi, sebelum pandemi orang tua menerapkan aturan yang ketat, namun saat pandemi orang tua mau bernegosiasi dalam penggunaan media digital dengan anak. Anak usia dini memiliki batasan dalam penggunaan media digital. Durasi penggunaan gawai pada anak usia 3-7 tahun maksimal 2 jam perhari (Maisari & Purnama, 2019). Penggunaan media digital yang tanpa batasan dan tanpa pendampingan akan berpengaruh pada psikologi dan jiwa anak. *World Health Organization* (WHO) menyebutkan sekitar 20% anak-anak dan remaja mengalami gangguan mental. Pada tahun 2018 WHO menetapkan kecanduan bermain *game* sebagai salah satu gangguan penyakit mental dan memasukkannya ke daftar penyakit yang disebabkan oleh kecanduan (T. F. Prasetyo et al., 2020). Pada tahun 2019 di Kabupaten Jember terdapat 5 anak-anak dan remaja yang menjalani perawatan jiwa di Rumah Sakit karena mengalami perubahan sikap dan perilaku setelah kecanduan *game online* (Mulyono, 2019).

Kesiapan mental anak dalam menghadapi era revolusi industri berdampak pada aspek emosi. sosial dan karakter anak. Bentuk gangguan mental yang sering muncul pada anak yaitu kecemasan, gangguan tingkah laku, hiperaktif, dan depresi (Sari & Ardani, 2014). Anak yang mengalami gangguan mental akan mengalami penurunan terhadap fungsinya di rumah, sekolah, dan masyarakat. Kabupaten Jember dikenal dengan masyarakat Pandalungan. Permasalahan yang terlihat di masyarakat Pandalungan Kabupaten Jember yaitu banyak ditemukan anak usia dini yang menggunakan gawai di tempat umum, bahkan terdapat anak yang membawa dan bermain gawai di sekolah. Berdasarkan survei yang dilakukan oleh *The Asian Insight* (dalam Oktafia et al., 2021) diketahui bahwa 67% anak berusia 3 sampai 8 tahun menggunakan gawai milik orang tuanya, 18% anak menggunakan gawai milik saudara dan 14% anak menggunakan gawai milik pribadi. Keketatan atau aturan orang tua dalam

DOI: 10.31004/obsesi.v7i5.5177

penggunaan gawai pada anak berbeda-beda. Pada masyarakat Pandalungan Kabupaten Jember terdapat orang tua yang memberikan gawai atau media digital lainya pada anak hanya saat libur sekolah, terdapat orang tua yang memberikan media digital setiap hari dengan batasan penggunaan maksimal 20 menit sampai 7 jam dan ada juga orang tua yang memberikan gawai tanpa batasan waktu. Orang tua memberikan perangkat digital dengan tujuan agar anak tenang dan tidak mengganggu kesibukan orang tua, selain itu orang tua melihat perkembangan anak dari sisi pengetahuan meningkat setelah menggunakan media digital.

Berdasarkan hal tersebut, penelitian dimaksudkan untuk mengetahui kesiapan mental anak dalam menghadapai era revolusi industri 4.0 di masyarakat Pandalungan Kabupaten Jember. Pada penelitian sebelumnya oleh Chikmah & Fitrianingsih (2018) dengan judul Pengaruh Durasi Penggunaan Gadget Terhadap Masalah Mental Emosional Anak Pra Sekolah di TK Pembina Kota Tegal ditemukan adanya pengaruh positif antara durasi penggunaan gawai dengan masalah mental emosional anak. Durasi penggunaan gawai lebih dari 1 jam per hari akan berpengaruh pada masalah mental emosional anak, ditandai dengan anak sulit berkonsentrasi dalam belajar, tidak dapat berkomunikasi, menurunnya kualitas anak dalam bersosialisasi dan anak tidak mampu mengenal emosi. Pada penelitian sebelumnya tidak membahas secara spesifik mengenai gambaran kesiapan mental anak yang memanfaatkan media teknologi di era revolusi industri 4.0 dengan variasi durasi penggunaan mulai dari rendah, sedang dan tinggi. Pada penelitian ini juga membahas upaya yang dilakukan orang tua sehingga anak dapat siap menghadapi kemajuan teknologi di era revolusi industri 4.0. Tujuan penelitian yaitu untuk memperoleh menganalisis informasi terkait gambaran kesiapan anak menghadapi era revolusi industri 4.0 di masyarakat Pandalungan Kabupaten Jember. Harapan adanya penelitian ini dapat bermanfaat guru maupun orang tua dalam menyiapkan anak menghadapi perubahan dan perkembangan zaman.

## Metodologi

Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian kualitatif studi kasus. Pemilihan metode penelitian studi kasus membantu peneliti dalam dalam memahami kasus dengan melakukan pengkajian secara mendalam dan mendeskripsikan berbagai fakta kasus kesiapan mental anak usia 4-6 tahun di era digital di masyarakat Pandalungan Kabupaten Jember. Lokasi penelitian diambil menggunakan cluster random sampling. Pengambilan sampel berdasar kelompok wilayah dari anggota populasi yaitu wilayah Pandalungan kabupaten jember yang berada di perkotaan, pinggiran kota dan pedesaan. Wilayah perkotaan diwakili oleh TK Buah Hati Kita yang berada di Kecamatan Sumbersari, wilayah pinggiran kota diwakili oleh TK IT Az Zahra yang berada di Kecamatan Ambulu dan wilayah pedesaan diwakili oleh SPS Kamboja 4 Kecamatan Sukowono. Subjek penelitian sejumlah 9 anak dengan masing-masing sekolah sebanyak 3 anak untuk menjadi subjek penelitian. Pemilihan subjek penelitian disesuaikan dengan tingkat penggunaan teknologi digital dengan kategori berat, sedang dan ringan. Informan kunci dalam penelitian ini yaitu anak usia 4-6 tahun, guru dan orang tua. Penelitian dilakukan selama 3 minggu, mulai dari 26 mei 2023 hingga 16 Juni 2023. Tabel 1 disajikan gambaran informan penelitian ini.

Pengumpulan data menggunakan teknik observasi, wawancara, dan dokumentasi sesuai dengan instrumen pedoman pengumpulan data yang telah disusun. Teknik observasi dilakukan untuk meninjau, mengenal, dan mengidentifikasi kesiapan mental anak. Observasi menggunakan observasi non partisipan dimana peneliti melakukan pengamatan pada anak secara langsung tanpa terlibat dalam kegiatan anak. Teknik wawancara yang digunakan yaitu wawancara semi terstruktur dimana peneliti telah menyiapkan instrumen wawancara yang pertanyaannya dapat berkembang sesuai dengan kebutuhan di tempat penelitian. Subyek yang diwawancarai yaitu orang tua atau keluarga yang bersama anak di rumah dan guru. Dokumentasi berupa data pendukung tentang kesiapan anak menghadapi era revolusi industri 4.0.

DOI: 10.31004/obsesi.v7i5.5177

**Tabel 1. Gambaran Informan Penelitian**

| Wilayah Penelitian | Inisial Anak | Usia Anak |
|---|---|---|
| Perkotaan (TK Buah Hati Kita) | MA | 5-6 Tahun |
| | FS | 5-6 Tahun |
| | LA | 5-6 Tahun |
| Pinggiran Kota (TK IT Az Zahra) | AU | 4-5 tahun |
| | JR | 4-5 tahun |
| | CC | 4-5 tahun |
| Pedesaan (SPS Kamboja 4) | AN | 5-6Tahun |
| | AT | 5-6 tahun |
| | AZ | 5-6 tahun |

Teknik analisis data menggunakan model interaktif Miles dan Huberman yang terdiri dari reduksi data, display data, dan verifikasi. Aktivitas analisis data dilakukan secara interaktif dan terus-menerus sampai diperoleh data jenuh. Keabsahan data hasil penelitian menggunakan teknik triangulasi. Peneliti mencocokkan data yang diperoleh dari berbagai sumber yaitu orang tua dan guru terkait kesiapan anak menghadapi era revolusi industri 4.0. Triangulasi teknik dilakukan dengan mencocokkan data yang diperoleh dari beberapa teknik penggalian data yaitu data dari hasil wawancara, data observasi dan dokumen.

## Hasil dan Pembahasan

Era revolusi indutri 4.0 ditandai dengan penyebaran informasi secara digital. Revolusi industri telah menjadi bagian dari kehidupan sehari-hari masyarakat pandalungan. Kabupaten Jember awalnya merupakan daerah sepi yang kemudian diselenggarakan migrasi penduduk dari Madura, Jawa, dan etnis lainnya. Para imigran dari Madura dan Jawa tersebut membawa dan mengembangkan kebudayaan asalnya di Kabupaten Jember, sehingga menghasilkan akulturasi kebudayaan yang disebut Pandalungan (Arrovia, 2021). Hasil wawancara dengan orang tua yang berada di wilayah Pandalungan yaitu Kecamatan Sumbersari, Kecamatan Ambulu dan Kecamatan Sukowono kabupaten Jember, anak usia 4-6 tahun sudah mengenal dan menggunakan media digital berupa televisi maupun gawai. Penggunaan media digital pada tiap anak berbeda-beda. Pemanfaatan media digital pada anak di masyarakat Pandalungan dijelaskan pada tabel 2.

**Tabel 2. Pemanfaatan Media Digital Anak Usia Dini di Masyarakat Pandalungan**

| Wilayah Penelitian | Inisial Anak | Usia Anak | Aplikasi yang dimainkan | Lama Penggunaan/ hari |
|---|---|---|---|---|
| Perkotaan (TK Buah Hati Kita) | MA | 5-6 Tahun | Youtube, minecraft, roblox | 5 jam saat hari efektif dan 12 Jam saat libur sekolah |
| | FS | 5-6 Tahun | Youtube go, game | 2-3 jam |
| | LA | 5-6 Tahun | Youtube, game | 1 jam |
| Pinggiran Kota (TK IT Az Zahra) | AU | 4-5 tahun | Game, youtube kids, google maps, whatsapps, calculator | 6-7 Jam |
| | JR | 4-5 tahun | Youtube | 2-3 Jam |
| | CC | 4-5 tahun | Game baby bus, Youtube kids, Disney, Netflix Kids | 20 Menit |
| Pedesaan (SPS Kamboja 4) | AN | 5-6Tahun | Youtube, Tiktok, Game Sakura simulator, Game Uni, dll | Tanpa Batasan |
| | AT | 5-6 tahun | Youtube dan Game mewarnai | 1 jam |
| | AZ | 5-6 tahun | - | Tidak memanfaatkan |

DOI: 10.31004/obsesi.v7i5.5177

Anak senang menggunakan media digital karena menarik, dapat menampilkan tayangan yang disukai anak, dan sekaligus sebagai media belajar. Handayani (2022) mengungkapkan anak usia dini sangat tertarik dengan teknologi digital karena selain berfungsi sebagai hiburan dan permainan juga dapat digunakan sebagai sarana edukasi. Zaini & Soenarto (2019) dalam penelitiannya menyebutkan kecenderungan anak usia 4-6 tahun dalam memainkan gawai untuk bermain *game* yaitu mencapai 43%, untuk edukasi sebesar 39% dan sisanya untuk aktivitas yang lain. Penggunaan media digital terutama gawai memberikan pengalaman dan dampak pada anak baik secara fisik maupun mental. Hasanah (2017) mengartikan kesehatan mental anak sebagai kondisi mental dimana anak mampu berpikir jernih, mampu mengendalikan emosi, dan mampu bersosialisasi dengan anak seusianya. *The American Academy of Pediatric* (AAP) (dalam Rahayu, 2019) menyebutkan paparan media digital berpotensi besar memicu adanya gangguan kesehatan tetapi disisi lain media digital dapat membawa dampak positif di kehidupan anak.

Pada anak usia 4-6 tahun penggunaan media digital memberikan dampak positif dan juga negatif sesuai dari durasi serta media digital yang dimanfaatkan. Dampak positif yang terlihat pada anak usia 4-6 tahun di wilayah Pandalungan kabupaten Jember daerah kota, pinggiran kota dan pedesaan relatif sama. Anak menggunakan media digital sebagai sarana hiburan dan sarana belajar mandiri. Media digital antara lain, laptop, komputer, atau gawai yang dapat terhubung ke jaringan internet dan diakses dengan mudah (Tuna, 2021). Anak usia 4-6 tahun di masyarakat pandalungan kabupaten Jember memanfaatkan media digital untuk membuka aplikasi Youtube kids, TikTok, netflix kids, game anak, dan aplikasi belajar. Senada dengan penelitian yang dilakukan Azzahra et al., (2023) menyebutkan 64% orang tua memanfaatkan aplikasi Youtube, Google, dan sosial media untuk membantu memfasilitasi belajar anak. Aplikasi tersebut memberikan informasi baru pada anak dan membantu anak dapat mengetahui hal yang sebelumnya belum diketahui.

> *"ketika bermain gawai anak mengenal dunia baru, kata-kata baru, tempat baru, belajar huruf, angka, dan sekaligus belajar berhitung" (wawancara orang tua JR).*

Teknologi digital dapat digunakan anak usia dini untuk meningkatkan minat anak mengikuti proses pembelajaran (Handayani, 2022). Media teknologi memberikan tampilan secara visual pada anak. Gambar, permainan, suara dan animasi yang menarik membuat anak mudah memahami pesan yang disampaikan. Atmadji et al.,(2023) menjelaskan aplikasi Pembelajaran Anak Berbasis Android memuat materi pembelajaran berupa huruf, angka, suara, bentuk, dan disertai ilustrasi agar menarik yang disajikan terpisah untuk memudahkan anak dalam mengaplikasikannya. Tontonan yang edukatif menambah wawasan anak dan merangsang rasa ingin tahu anak lebih banyak lagi. Ketika di dalam kelas anak berinisial LA tampak aktif bertanya terkait materi ataupun kegiatan pembelajaran yang menarik perhatiannya di sekolah. LA juga mampu mengeluarkan pendapat dan menceritakan pengalaman sederhana di hadapan teman-temannya. Kemampuan kognitif anak berkembang dengan anak mampu berpikir logis, cepat, tanggap dan mengembangkan imajinasi dan idenya (Humaida & Suyadi, 2021). Anak berinisial CC mampu berpikir kritis dan memahami sebab akibat dari suatu peristiwa berdasar dari pengalaman yang diperoleh dari pengalamannya saat berselancar internet.

Inisiatif, imajinasi dan kreativitas anak juga dapat berkembang, ditunjukkan dengan CC mampu membuat hasil karya serta mempraktikkan langsung gerakan atau nyanyian dari video tayangan yang dilihat anak. Kemampuan berbahasa anak semakin baik dengan bertambahnya kosakata anak. LA mampu bersosialisasi dan percaya diri tumbuh dengan banyaknya kosakata yang dimiliki anak untuk mampu berinteraksi dengan orang lain. Media digital juga membantu pengenalan bahasa asing pada anak. Na'imah (2022) menjelaskan pengenalan bahasa Inggris di sekolah dapat dilakukan melalui kegiatan bernyanyi, melihat video animasi, dan pengenalan gambar dengan menggunakan bahasa Inggris Tayangan pada

DOI: 10.31004/obsesi.v7i5.5177

media digital yang ditonton JR lebih sering menggunakan bahasa Inggris baik itu berupa lagu, tulisan dan disertai gambar animasi yang menarik sehingga secara tidak langsung mengenalkan bahasa asing pada anak.

Manfaat penggunaan media digital dapat diperoleh anak jika disertai dengan adanya pendampingan orang tua dan pemilihan aplikasi serta tontonan sesuai usia anak. Pembatasan waktu penggunaan media digital menjadi bahan pertimbangan penting ketika mengenalkan perangkat digital kepada anak. Menurut Handayani (2022) pendampingan dari orang tua yang dapat dilakukan yaitu dengan mengawasi anak saat mengakses konten digital, memberi batasan aplikasi yang boleh diakses dan memberi batasan waktu dalam mengakses teknologi digital tersebut.

Penggunaan media digital pada anak usia dini membantu anak untuk dapat mengikuti perkembangan teknologi informasi yang kian pesat. Pengenalan media digital menjadikan anak-anak memiliki keterampilan digital yang lebih baik dari orang tuanya (Alamiyah et al., 2021). Anak mampu beradaptasi dengan perkembangan zaman dengan mampu mengoperasikan perangkat digital secara mandiri. Bagi orang tua sibuk, media digital sangat membantu anak dalam mengerjakan tugas. Anak mampu mengerjakan tugas sekolah melalui aplikasi tanpa harus didampingi.

Permasalahannya muncul pada anak yang menggunakan media digital tidak sesuai dengan batasan usia anak. (Lubis et al., 2020) menyebutkan dampak dari penggunaan gawai yang terlalu lama pada anak dapat mengakibatkan terganggunya pertumbuhan otak, kelainan mental, memicu sifat agresif, kurang tidur, dan radiasi. *The American Academy of Pediatric* (AAP) (dalam Febriati & Fauziah, 2019) menyatakan media digital pada anak usia dini maksimal digunakan selama 1 sampai 2 jam per hari. JR menunjukkan reaksi emosi marah ketika orang tua menghentikan penggunaan media digital. Janah & Diana (2023) menyatakan perilaku emosi dapat terjadi kepada anak yang sudah kecanduan gawai, hal tersebut disebabkan interaksi dengan gawai yang terlalu lama membuat anak mudah emosi ketika berjauhan dengan dunia maya. FS menggunakan media digital setiap harinya selama lebih dari 2 jam sehingga mulai menunjukkan mengalami penurunan aktivitas. Ketika anak berinisial AT sudah asyik dengan media digital anak menjadi enggan melakukan kegiatan lainnya. Anak yang asyik bermain gawai cenderung tidak memedulikan orang lain maupun lingkungan yang ada di sekitar, sehingga anak tidak paham tentang etika bersosialisasi (Janah & Diana, 2023). Anak yang mengalami ketergantungan pada gawai dalam kesehariannya akan mengakibatkan merenggangnya hubungan dengan orang tua (Oktafia et al., 2021).

> *"ketika menggunakan gawai anak tidak mendengarkan panggilan atau perintah orang tua dan tidak merespons ketika ditanya" (wawancara ibu dari anak berinisial MA)*

Interaksi anak menjadi semakin pasif karena komunikasi yang muncul pada penggunaan media digital pada anak usia dini cenderung komunikasi satu arah. Hal tersebut berdampak pada kemampuan sosial anak. Pada penelitian oleh (Pebriana, 2017) menyebutkan "rasa ketergantungan anak terhadap gawai dapat menjadikan anak berkembang menjadi pribadi yang antisosial". Hal tersebut dikarenakan anak merasa bermain gawai lebih menyenangkan daripada bermain dengan teman sebaya. Kondisi tersebut terlihat pada MA yang kurang mampu bersosialisasi, anak lebih senang bermain dengan perangkat digital daripada bermain di luar dengan teman sebaya. Penggunaan aplikasi pada gawai menjadikan anak susah berkonsentrasi saat melakukan kegiatan belajar dan menurunkan kemampuan anak dalam bersosialisasi (Chikmah & Fitrianingsih, 2018).

Kemajuan teknologi menjadikan anak malas bergerak, hal tersebut disebabkan anak lebih senang menghabiskan waktu dengan melakukan aktivitas pasif seperti bermain gawai (Kusumawati et al., 2020). AN kehilangan ketertarikan dengan permainan yang lebih menggunakan fisik atau motorik kasar seperti permainan tradisional. Durasi penggunaan media digital yang lama juga mengakibatkan kesehatan mata anak menjadi terganggu. Mata

DOI: 10.31004/obsesi.v7i5.5177

JR menjadi merah, sering berkedip bahkan menjadi minus. Kepekaan anak dalam hal peduli teman dan lingkungan kurang terlihat. JR mau merapikan mainan, membantu teman, berbagi bekal hanya jika distimulasi oleh guru. Ketika dipukul teman JR cenderung melapor pada guru atau membalas dengan perlakukan yang sama.

Durasi penggunaan gawai pada anak usia dini harus dibatasi karena dapat berdampak langsung pada anak seperti anak mengalami gangguan tidur, penyakit mental hingga obesitas (Kusumawati et al., 2020). Dampak negatif dari penggunaan media digital terlihat lebih menonjol pada anak yang aktivitas penggunaan media digitalnya tinggi. Terdapat anak usia 4-6 tahun pada masyarakat Padalungan Kabupaten Jember yang berada di wilayah pedesaan yang menggunakan media digital tanpa batasan waktu dan tanpa pendampingan. Anak berinisial AN tinggal dengan neneknya. AN menggunakan gawai mulai dari anak bangun hingga akan tidur, ketika di sekolah AN juga bermain gawai. Dampak dari penggunaan yang berlebihan terlihat ketika di sekolah anak tidak mampu mengikuti aturan kelas seperti tidak mau merapikan mainan yang sudah digunakan, anak menjadi malas dan tidak menyelesaikan kegiatan di kelas hingga tuntas. Pada kegiatan pembelajaran anak tampak kurang fokus, terlihat dengan anak mengajukan pertanyaan tak terduga dan mendiskusikan hal di luar materi pembelajaran yang disampaikan guru saat itu.

Berpikir kritis adalah suatu proses yang terstruktur dalam memecahkan masalah, mengambil keputusan, menganalisis asumsi dan melakukan penelitian ilmiah (Septikasari & Frasandy, 2018). Anak yang menggunakan media digital dengan intensitas tinggi mengalami hambatan dalam memecahkan masalah dan pengambilan keputusan. Anak dengan inisial AU belum mampu mengatasi masalahnya sendiri ketika mengalami masalah ingin buang air besar. Anak yang berada ada usia 5-6 tahun harusnya sudah mampu melakukan *toilet training* secara mandiri yaitu dengan melakukan buang air besar dan buang air kecil sendiri di toilet. Ketika AU merasakan ingin buang air besar, AU tidak mengatakan pada guru hingga akhirnya buang air besar di celana.

> "AU pernah buang air besar (BAB) di celana, saat itu AU tidak bilang ketika dia sakit perut ingin BAB. AU hanya diam saja dan tiba-tiba sudah BAB di celana" (wawancara guru kelas AU)

Anak yang kecanduan gawai sedikit demi sedikit mulai berubah menjadi agresif, mudah tantrum, suka berteriak, malas bergaul, melakukan kekerasan ringan hingga menjadi kebiasaan negatif (Janah & Diana, 2023). Sikap anak berinisial MA pada lingkungan sosial menunjukkan sikap kurang baik. Ketika ada hal yang diingini anak cenderung merebut dan sulit berbagi. Anak hanya memiliki 1 teman dekat yang selalu diajak bermain. Emosi anak menjadi kurang terkontrol, anak lebih mudah marah dan mengekspresikan emosi marah dalam bentuk kekerasan fisik seperti memukul, menendang, mendorong, bahkan berkata yang tidak sesuai dengan bahasa anak seperti kalimat "tak bunuh kamu". Anak menirukan tingkah pola tayangan yang ditonton seperti film perang-perangan. Bahasa pada tayangan Youtube tidak sesuai dengan usia anak, sehingga logat bicara anak cenderung menirukan tayangan yang ditonton dan mengucapkan kata-kata kasar dan anak menjadi tahu hal-hal yang tidak sesuai usia anak. Pada teori Bandura, dalam  anak usia dini belajar melalui mengingat perilaku orang lain dan pengamatan yang selektif (Asbi, 2022). Perilaku tersebut didapatkan melalui model sosial yang salah satunya bersumber dari media.

Tayangan iklan yang muncul pada video Youtube juga memberikan dampak konsumtif pada anak. CC selalu meminta membeli makanan baru yang dilihat di Youtube. Swasta dan Handoko (dalam Fitriyah, 2015) menjelaskan perilaku konsumtif adalah perilaku anak-anak sebagai konsumen yang bertindak secara emosional tanpa didasari perencanaan dan kebutuhan, pembelian dilakukan hanya karena menganggap suatu produk tersebut menarik dan sebagai pemuasan pemenuhan keinginan Penyajian iklan berupa slogan, logo, pemilihan model, dan repetisi iklan menjadi daya tarik utama untuk menarik perhatian anak-anak untuk terus mau menyaksikan tayangan iklan.

DOI: 10.31004/obsesi.v7i5.5177

Pemanfaatan teknologi di era revolusi industri belum merata pada semua kalangan masyarakat. Pada masyarakat Pandalungan wilayah pedesaan terdapat satu anak berinisial AZ yang tidak menggunakan gawai sama sekali, hal ini dikarenakan anak berasal dari keluarga ekonomi menengah ke bawah. AZ mengenal gawai ketika ada teman yang membawa dan bermain gawai di sekolah. Pengenalan media digital hanya sebatas melihat AN bermain gawai dan tidak ikut memainkannya. Anak yang tidak menggunakan media digital lebih fokus mengikuti kegiatan pembelajaran dibandingkan dengan anak lain, anak mampu berkonsentrasi dan mudah memahami materi pembelajaran yang dijelaskan guru. Anak memahami aturan dalam kelas dengan mampu menyelesaikan tugas dan langsung merapikan kembali mainan atau alat tulis yang telah digunakan.

Anak usia dini lebih mengetahui perkembangan trend tentang konten terkini atau aplikasi terbaru daripada orang tua (Alamiyah et al., 2021). Minimnya pengetahuan AZ tentang perangkat digital menjadikannya ketinggalan informasi topik yang sedang trend sehingga berdampak pada interaksi sosial dengan teman lainya. Ketidaktahuan tersebut membuat AZ cenderung diam dalam lingkungan sosial dan membuatnya tampak kurang percaya diri ketika di sekolah. Rendahnya kepercayaan diri anak disebabkan adanya gangguan kesehatan mental dimana anak akan merasa buruk tentang dirinya sehingga kemampuan untuk beradaptasi dengan lingkungannya menjadi berkurang (Sari & Ardani, 2014). Keterbatasan tersebut tidak menghambat AZ untuk berteman dan berinteraksi sosial. AZ mau berteman dengan siapa saja bahkan membantu menjadi guru menjadi guru sejawat bagi teman yang kesulitan mengerjakan kegiatan atau tugas dari guru. Sesuai dengan teori perkembangan kognitif Vygotsky pada zona perkembangan proksimal (ZPD), perkembangan anak menjadi matang dapat diperoleh dengan interaksi dengan guru sebagai orang dewasa dan bekerja sama dengan teman sebaya yang lebih kompeten (Suardipa, 2020). Guru dan teman sebaya yang kompeten dapat membantu mengoptimalkan perkembangan dan kemampuan memecahkan masalah anak dengan memberikan contoh, umpan balik, menarik kesimpulan dan kegiatan bimbingan lainnya.

Perkembangan teknologi yang berkembang kian pesat harus dapat diantisipasi salah satunya melalui sistem Pendidikan. anak didik yang berada pada tingkat Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) pada umumnya telah dikenalkan orang tuanya dengan media digital dan sejak dini sudah sangat familier dengan teknologi (Widaningsih et al., 2019). Guru dapat memanfaatkan media digital sebagai sarana pembelajaran yang menarik dan inovatif pada anak di sekolah. Media digital dapat menunjang kegiatan pembelajaran anak di sekolah, melalui media digital anak banyak belajar hal baru yang menarik minat anak (Kurniasih, 2019). Media digital dapat mendukung dan memberikan kemudahan dalam proses belajar mengajar karena menarik perhatian anak. Guru dapat memfasilitasi rasa ingin tahu anak dengan mempersiapkan berbagai media berbasis digital.

Hasanah (2017) menyebutkan anak yang mengalami kesehatan mental yang kurang baik dapat mengakibatkan gangguan perilaku dan kehidupan sosial anak menjadi kurang baik karena ketidakseimbangan mental dan emosi anak. Orang tua perlu melakukan upaya untuk mencegah munculnya efek negatif dari penggunaan media digital pada anak usia dini. Warni & Purwono (2019) dalam penelitiannya menjelaskan dalam menghadapi era revolusi industri orang tua seharusnya mengajarkan risiko penggunaan gawai pada anak, mengawasi dan mendampingi anak ketika mengakses internet, dan menerapkan aturan penggunaan gawai secara disiplin. Namun, pada penelitian A. F. Prasetyo & Hamidah (2022) terdapat orang tua yang minim pengetahuan dalam penggunaan media digital sehingga dalam memberikan arahan kepada anak menjadi kurang tepat dan optimal. Dalam penelitian yang dilakukan Keya et al., (2020) menyebutkan sebagian besar orang tua yang bekerja menerapkan pola asuh permisif yaitu memenuhi semua kebutuhan dan permintaan anak salah satunya dengan memberikan gawai sebagai bentuk ungkapan rasa cinta dan kasih sayangnya kepada anak.

DOI: 10.31004/obsesi.v7i5.5177

Upaya yang dilakukan orang tua yang ada di wilayah masyarakat Pandalungan dalam mencegah timbulnya risiko penggunaan media digital yang kurang tepat yaitu dengan membatasi waktu atau durasi penggunaan gawai, mendampingi dan memberi arahan ketika anak menggunakan gawai, mengontrol aplikasi yang ditonton anak dengan mengawasi riwayat jelajah maya anak, memilihkan aplikasi dan konten yang sesuai kriteria usia anak, memblokir tontonan yang merugikan, tegas dan disiplin pada aturan penggunaan yang telah disepakati, meluangkan waktu untuk mengajak anak bermain mainan dan membuat kegiatan baru yang menarik sehingga anak lupa dengan gawai. Jika anak sudah menunjukkan sikap negatif orang tua mengajak anak untuk berdiskusi, membetulkan bahasa dan perilaku yang salah dan mengarahkan untuk tidak meniru tayangan yang tidak baik.

Apabila melihat dampak yang ditimbulkan dari penggunaan perangkat digital pada anak usia 4-6 tahun di Masyarakat Pandalungan Kabupaten Jember maka anak siap menghadapi era revolusi industri apabila ada aturan, pendampingan dan kontrol dari semua orang yang ada di sekitar anak. Perlu adanya keselarasan tujuan antara orang tua dan sekolah dalam mengenalkan media digital secara tepat pada anak sehingga dapat menjadi salah satu sarana belajar anak. Dengan kemajuan dan kecanggihan teknologi yang terus berkembang anak dapat memperoleh manfaat dalam bentuk pengetahuan maupun keterampilan. Diharapkan orang tua mampu mengantisipasi munculnya efek negatif dari pemanfaatan teknologi pada anak usia dini di kemudian hari.

## Simpulan

Pesatnya perkembangan teknologi disertai dengan perkembangan proses digitalisasi perlu dikenalkan pada anak. Seiring dengan bertambahnya kemampuan berfikir dan keterampilan anak usia 4-6 tahun yang berada di masyarakat pandalungan Kabupaten Jember dapat dikatakan siap menghadapi era revolusi industri 4.0 jika diiringi dengan pedampingan. Anak dapat memperoleh manfaat besar dari kemajuan teknologi dan digitalisasi yang kian pesat. Namun jika orang tua memberikan media digital secara bebas tanpa adanya kontrol pada, maka anak aka mengalami suatu kemunduran perkembangan. Dalam menghadapi perkembangan teknologi guru dan orang tua perlu membekali anak aturan penggunaan media digital dan memberikan batasan sehingga aspek perkembangan lainnya juga tetap dapat berkembang dengan baik.

## Ucapan Terima Kasih

Peneliti mengucapkan terima kasih kepada para guru, kepala sekolah dan orang tua yang terlibat dalam penelitian ini yaitu TK Buah Hati kita, TK IT Az-Zahra dan SPS Kamboja 04 telah berkenan membantu terlaksananya pengambilan data. Terima kasih juga peneliti ucapkan pada mahasiswa penelitian payung yang membantu dalam proses pengambilan data penelitian.

## Daftar Pustaka

Alamiyah, S. S., Kusuma, A., Juwito, J., & Tranggono, D. (2021). Pergeseran Model Pendampingan Penggunaan Media Digital oleh Orangtua pada Anak di Masa Pandemi COVID-19. *Journal Of Media and Communication Science*, *4*(1), 1–14. https://doi.org/10.29303/jcommsci.v4i2.120

Arrovia, Z. I. (2021). Nilai-Nilai Multikultural dalam Kebudayaan Pendalungan di Kabupaten Jember. *AL MA' ARIEF: Jurnal Pendidikan Sosial Dan Budaya*, *3*(2), 66–84. https://doi.org/https://doi.org/10.35905/almaarief.v3i2.2278

Asbi, S. A. (2022). *Imitasi Perilaku Prososial Anak Usia 4-5 Tahun dalam Tayangan Channel Youtube Nussa Official*. https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/bitstream/123456789/64423/1/11180184000045_Sherllyn%20Azzaharra%20Asbi%20%28PT%29.pdf

Atmadji, E. S. J., Widiastuti, R. Y., & Wandani, W. C. (2023). The Development of The Tetris Game to Improve the Fine Motor of 5 Years Old Children. *AIP Conference Proceedings*, *2679*, 1–6. https://doi.org/10.1063/5.0111250

Azzahra, I. M., Yustina, H., & Ibrahim. (2023). Sarana Belajar Anak Usia Dini: Bagaimana Persepsi Orangtua pada Penggunaan Gadget? *AWLADY: Jurnal Pendidikan Anak*, *9*(1), 29–44. https://doi.org/10.24235/awlady.v9i1.9614

Chikmah, A. M., & Fitrianingsih, D. (2018). Pengaruh Durasi Penggunaan Gadget Terhadap Masalah Mental Emosional Anak Pra Sekolah di TK Pembina Kota Tegal. *Jurnal SIKLUS*, *07*(02), 295–299. https://doi.org/10.30591/siklus.v7i2.896

Febriati, L. D., & Fauziah, A. (2019). Intensitas Penggunaan Gadget pada Anak Usia Pra Sekolah. *Seminar Nasional UNRIYO*, 488–469. https://prosiding.respati.ac.id/index.php/PSN/article/view/242

Fitriyah, N. (2015). Iklan Televisi dan Perilaku Konsumtif Anak-Anak (Studi Kasus Pada Siswa SdN 13 Serang). *CommLine*, *VI*(1), 11–23. https://jurnal.uai.ac.id/index.php/commline/article/view/602

Handayani, I. N. (2022). Peran Orang Tua pada Pengenalan Literasi Digital untuk Anak Usia Dini di Era Teknologi Digital. *Proceedings of The 6th Annual Conference on Islamic Early Childhood Education*, *6*, 101–110. http://conference.uin-suka.ac.id/index.php/aciece

Hasanah, M. (2017). Pengaruh Gadget terhadap Kesehatan Mental Anak. *Indonesian Journal of Islamic Early Childhood Education*, *2*(2), 2017–2214. https://doi.org/10.51529/ijiece.v2i2.86

Humaida, R. T., & Suyadi, S. (2021). Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini melalui Penggunaan Media Game Edukasi Digital Berbasis ICT. *Aulad: Journal on Early Childhood*, *4*(2), 78–87. https://doi.org/10.31004/aulad.v4i2.98

Janah, A. I., & Diana, R. (2023). Dampak Negatif Gadget pada Perilaku Agresif Anak Usia Dini. *GENERASI EMAS Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, *6*(2), 21–28. https://doi.org/10.25299/ge:jpiaud.2023.vol6(1).9365

Keya, F. D., Rahman, M. M., Nur, M. T., & Pasa, M. K. (2020). Parenting and child's (five years to eighteen years) digital game addiction: A qualitative study in North-Western part of Bangladesh. *Computers in Human Behavior Reports*, 2. https://doi.org/10.1016/j.chbr.2020.100031

Kurniasih, E. (2019). Media Digital pada Anak Usia Dini. *Jurnal Kreatif Jurnal Pendidikan Dasar*, *9*(2), 87–91. https://doi.org/10.15294/kreatif.v9i2.25401

Kusumawati, E., Fathurrahman, T., & Tizar, E. Su. (2020). Hubungan antara Kebiasaan Makan Fast Food, Durasi Penggunaan Gadget dan Riwayat Keluarga dengan Obesitas pada Anak Usia Sekolah (Studi di SDN 84 Kendari). *Tunas Medika Jurnal Kedokteran Dan Kesehatan*, *6*(2), 87–92. https://jurnal.ugj.ac.id/index.php/tumed/article/view/3725

Lubis, M. A., Azizan, N., & Ikawati, E. (2020). Persepsi Orang Tua dalam Memanfaatkan Durasi Penggunaan Gadget untuk Anak Usia Dini Saat Situasi Pandemi Covid-19. *Jurnal Kajian Gender Dan Anak*, *4*(1), 63–82. https://doi.org/10.24952/gender.v4i1.2834

Maisari, S., & Purnama, S. (2019). Peran Digital Parenting terhadap Perkembangan Berpikir Logis Anak Usia 5-6 Tahun di RA Bunayya Giwangan. *Awlady: Jurnal Pendidikan Anak*, *5*(1), 41–55. https://doi.org/10.24235/awlady.v5i1.4012

Mulyono, Y. (2019). 5 Anak di Jember Jalani Perawatan Jiwa Akibat Kecanduan Game Online. *DetikNews*. https://news.detik.com/berita-jawa-timur/d-4493052/5-anak-di-jember-jalani-perawatan-jiwa-akibat-kecanduan-game-online

Na'imah, N. (2022). Urgensi Bahasa Inggris Dikembangkan Sejak Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *6*(4), 2564–2572. https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i4.1916

Oktafia, D. P., Triana, N. Y., & Suryani, R. L. (2021). Durasi Penggunaan Gadget Terhadap Personal Sosial pada Anak Usia Prasekolah: Literatur Review. *Borneo Nursing Journal*, *4*(1), 31–47. https://akperyarsismd.e-journal.id/BNJ/article/view/48

Pebriana, P. H. (2017). Analisis Penggunaan Gadget terhadap Kemampuan Interaksi Sosial pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *1*(1), 1–11. https://doi.org/10.31004/obsesi.v1i1.26

Prasetyo, A. F., & Hamidah, N. (2022). Kemampuan Penggunaan Media Pembelajaram Digital Oleh Orang Tua Sebagai Sarana Pendukung Belajar Anak Tingkat PAUD di Desa Bektiharjo Tahun 2022. *Alzam-Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, *2*(2), 1–9. https://doi.org/10.51675/alzam.v2i2.328

Prasetyo, T. F., Bastian, A., & Sifana, T. (2020). Game Edukasi Pengenalan Gangguan Psikologis Remaja Menggunakan Metode DGBL-ID. *Jurnal Nasional Komputasi Dan Teknologi Informasi*, *3*(2), 121–131. https://doi.org/10.32672/jnkti.v3i2.2030

Rahayu, P. (2019). Pengaruh Era Digital Terhadap Perkembangan Bahasa Anak. *Al-Fathin*, *2*(1), 47–59. https://doi.org/10.32332/al-fathin.v2i2.1423

Sari, L. G. M. P., & Ardani, I. I. (2014). Prevalensi Masalah Emosi dan Prilaku Pada Anak Prasekolah di Dusun Pande, Kecamatan Denpasar Timur. *Jurnal Medika Udayana*, *3*(11), 1–9. https://ojs.unud.ac.id/index.php/eum/article/view/11943

Septikasari, R., & Frasandy, R. N. (2018). Keterampilan 4C Abad 21 dalam Pembelajaran Pendidikan Dasar. *Jurnal Tarbiyah Al-Awlad*, *8*(2), 112–122. https://doi.org/10.15548/alawlad.v8i2.1597

Suardipa, I. P. (2020). Sociocultural-Revolution Ala Vygotsky dalam Konteks Pembelajaran. *Widya Kumara Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *1*(2), 48–58. https://doi.org/10.55115/widyakumara.v1i2.931

Tuna, Y. (2021). Literasi Digital dalam Pembelajaran di SD Sebagai Upaya Peningkatan Kualitas Pendidik. *Seminar Nasional Pendidikan Dasar*, 388–397. https://ejurnal.pps.ung.ac.id/index.php/PSNPD/article/view/1084

Warni, W. E., & Purwono, U. (2019). Mengasuh dan Mendidik Anak di Era Revolusi Industri 4.0. *Prosiding Temilnas XI IPPI*, 713–726. https://psychologyforum.umm.ac.id/files/file/Prosiding%20IPPI%202019/75_%20Naskah%20%20713-726.pdf

Widaningsih, T., Widyawati, P. N., Shodiq, A., & Zayadi, A. (2019). Revolusi Industri 4.0 dan Pendidikan Anak Usia Dini Untuk Generasi Alfa: Sebuah Telaah. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, 315–323. https://jurnal.untirta.ac.id/index.php/psnp/article/view/5620

Yahya, M. (2018). *Era Industri 4.0: Tantangan dan Peluang Perkembangan Pendidikan Kejuruan Indonesia*. http://eprints.unm.ac.id/id/eprint/6456

Yuliana, Y. (2022). Pentingnya Kewaspadaan Berinternet untuk Kesehatan Mental Anak dan Remaja. *Jurnal Ilmu Medis Indonesia*, *2*(1), 25–31. https://doi.org/10.35912/jimi.v2i1.1218

Zaini, M., & Soenarto. (2019). Persepsi Orangtua Terhadap Hadirnya Era Teknologi Digital di Kalangan Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *3*(1), 254–264. https://doi.org/10.31004/obsesi.v3i1.127